



Les jeux de société en Égypte ancienne et Proche-Orient

Les jeux de table de l'ancienne Égypte et du Proche-Orient sont particulièrement bien documentés par l'archéologie. Grâce à la croyance des anciens Égyptiens en une vie après la mort et grâce aussi au climat propice à la conservation d'objets en bois, c'est en grand nombre que les jeux de table ont été retrouvés dans les tombeaux. Les exemplaires ainsi conservés, en bois précieux, ivoire, faïence... appartiennent à une population aisée ; mais cela n'exclut pas la possibilité que les plus pauvres s'adonnent aux jeux en traçant les damiers à même le sol et en improvisant des pions avec de petits cailloux. Des pierres portant le dessin de damiers ont d'ailleurs été retrouvées aux abords d'édifices, ayant probablement été oubliées là par des ouvriers.

Au Proche-Orient, des boîtiers de jeux richement décorés ont été découverts dans des tombes dites « royales », mais des damiers de jeux gravés à même le sol et des boîtiers plus grossiers ont également été répertoriés.



Le signe hiéroglyphique men, qui signifie « stable », est le dessin d'un plateau de jeu, avec des pions.

Égypte, Nouvel Empire.
Provenance inconnue.
(Paris, Musée du Louvre inv. AF 12868)

Croyant également à l'effet magique des images et des inscriptions, les Égyptiens décoraient leurs tombes de scènes de vie quotidienne et de moments festifs. Parmi ces représentations figurent des personnages assis à des tables de jeu, écoutant des musiciens ou des chanteurs et regardant des danseuses. Parfois, ces scènes sont accompagnées d'inscriptions exprimant les remarques des joueurs en train de déplacer leurs pions : exclamations amusantes selon la chance ou la malchance rencontrée au cours de la partie ou référence à un moment précis du jeu.

Pion de jeu au nom du roi Néka. ▶

Égypte, 610-595 avant J.-C. Provenance inconnue.
Faïence siliceuse. H. 3,2 cm x Ø 2 cm.
(Paris, Musée du Louvre inv. E 5115)

« Ne foncez pas dans la nuit comme au jeu, mais combattez quand vous voyez et engagez contre lui le combat de loin ! »¹⁰

Consignes à l'armée éthiopienne envoyée en Égypte.

Ludus Latruncularum ou Jeu des Latroncules

L'un des jeux les plus appréciés des Romains est le Jeu des Latroncules, dont le nom proviendrait de *latrones* qui signifie « mercenaires » sous la République romaine (V^e-I^{er} siècle avant J.-C.).

Le Jeu des Latroncules est cité chez :

Varron
(I^{er} siècle avant J.-C.),
Ovide
(I^{er} siècle avant –
I^{er} siècle après J.-C.),
Sénèque
(I^{er} siècle après J.-C.),
Martial
(I^{er} siècle après J.-C.)
et Macrobe
(vers 400 après J.-C.)

Les mentions littéraires de ce jeu sont nombreuses, mais c'est surtout un long passage de (Pseudo) Calpurnius Siculus²⁸ (I^{er} siècle après J.-C.) qui nous donne les indications les plus intéressantes pour son déroulement. Il se pratique entre deux joueurs sur un échiquier le plus souvent de 8 cases sur 8 (64 cases), avec des pions de deux couleurs. Plusieurs plateaux de jeu comportant 64 cases ont d'ailleurs été retrouvés dans tout l'Empire romain, notamment aux endroits où étaient casernées des légions romaines.

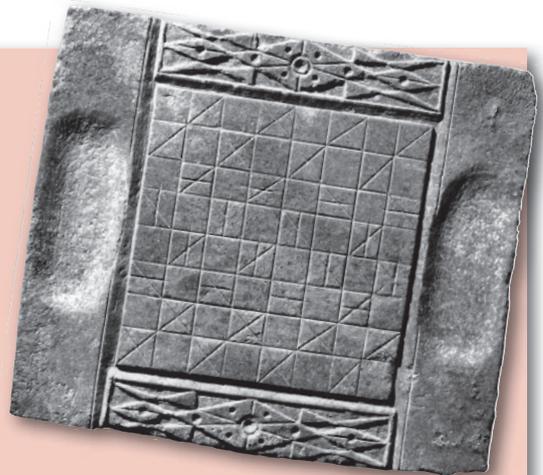
Peut-être, d'après les termes donnés dans les textes, chaque joueur disposait-il de deux sortes de pions, les *calculi* et les *milites*, à moins qu'il ne s'agisse d'une simple différenciation poétique. Cela donne néanmoins une procédure de jeu intéressante à exploiter. D'après les découvertes archéologiques, il semble que le nombre de pions pouvait varier entre 10 et 16 pions. Enfin, il transparaît, d'après les textes, que le vainqueur pouvait être déclaré *Imperator*²⁹.

Des schémas de jeu avec un grand nombre de cases faisant penser au Jeu des Latroncules apparaissent sur quelques bas-reliefs romains. Ceux-

Sur cet exemplaire, des lignes obliques ou transversales coupent certaines des cases du jeu. Ces lignes pourraient indiquer les possibilités de déplacement des pions sur ces cases et ainsi contraindre ces pions à n'avancer que dans la ou les directions indiquées par la ou les lignes.

Jeu des Latroncules (?)

Monde romain, III^e-IV^e siècle.
(Lieu actuel de conservation inconnu, anciennement à la Galerie Nefer à Zurich)



Jacquet

À partir du **XVII^e** siècle, la France adapte une version simplifiée du **Trictrac** et l'appelle **Jacquet**.

► Préparation du jeu

Chaque joueur reçoit **15 pions de même couleur** et les empile sur la première flèche du camp de l'adversaire, c'est-à-dire à la gauche de celui-ci. Chaque joueur aura donc ses pions devant lui en haut, à droite, et les pions de son adversaire en bas, à sa gauche.

► But du jeu

Faire parcourir à tous ses pions le tour de la table, jusqu'au dernier quart (groupe de six flèches situées à sa droite), puis les faire sortir du jeu, tout en essayant de ralentir la progression des pions adverses.

► Déplacement des pions

Les deux joueurs avancent tous les deux dans le sens inverse des aiguilles d'une montre. À tour de rôle, chaque joueur rentre, puis déplace, un ou deux pions selon les valeurs données par les deux dés.

Les joueurs peuvent combiner les résultats donnés par les dés comme ils le souhaitent, mais toujours en respectant les chiffres obtenus et **à condition que les flèches intermédiaire et d'arrivée soient libres**, c'est-à-dire, qu'aucun pion adverse ne s'y trouve.

Ils peuvent choisir de prendre le **total des deux dés** pour déplacer un pion ou les **points des dés séparés** pour déplacer deux pions.

Exemple : un joueur qui obtient un « 5 » et un « 3 » peut choisir d'avancer deux pions, l'un de 5 et l'un de 3, à condition que les flèches d'arrivée soient libres ou d'avancer un seul pion de 8, à

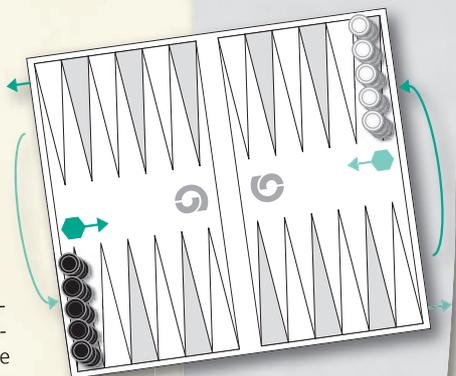
condition que la flèche d'arrivée soit libre, mais aussi qu'une flèche intermédiaire, la troisième ou la cinquième, soit libre.

Attention : il est interdit d'ajouter les sommes de dés et diviser le résultat (dans l'exemple précédent, on ne peut donc ajouter le « 5 » et le « 3 » pour obtenir 8 et diviser ensuite en deux pour obtenir 4, et donc avancer deux pions de 4 flèches !). **Le joueur a l'obligation de respecter les chiffres donnés par les dés.**

Si un joueur obtient un « **doublet** », c'est-à-dire, le même nombre de points sur les deux dés, il double le total des points obtenus et peut répartir le résultat sur un, deux, trois ou quatre pions, mais toujours à condition que les flèches intermédiaire et d'arrivée soient libres.

Exemple : un joueur qui obtient un doublet « 2 » peut avancer un pion de 8 points (2+2+2+2) ou deux pions de « 4 » (2+2) ou un pion de « 6 » (2+2+2) et un pion de « 2 », ou un pion de 4 (2+2) et deux pions de 2, ou encore quatre pions de « 2 ».

Jouer est obligatoire si une possibilité existe. Si un seul des deux dés peut être joué, il doit l'être. Si l'un ou l'autre des dés peut être joué, mais pas les deux, le joueur doit jouer le plus fort. En cas de « doublet », il faut jouer le maximum des points possibles. Si aucune combinaison des dés ne permet l'avancement de pions, ceux-ci restent immobilisés et les points des dés sont perdus.



 2 personnes	 20 à 60 minutes
★★★ Moyen	 Parcours Hasard

Europe, XII^e siècle.
Ivoire.
(Liège,
Le Grand Curtius
inv. MAAD U13/78)

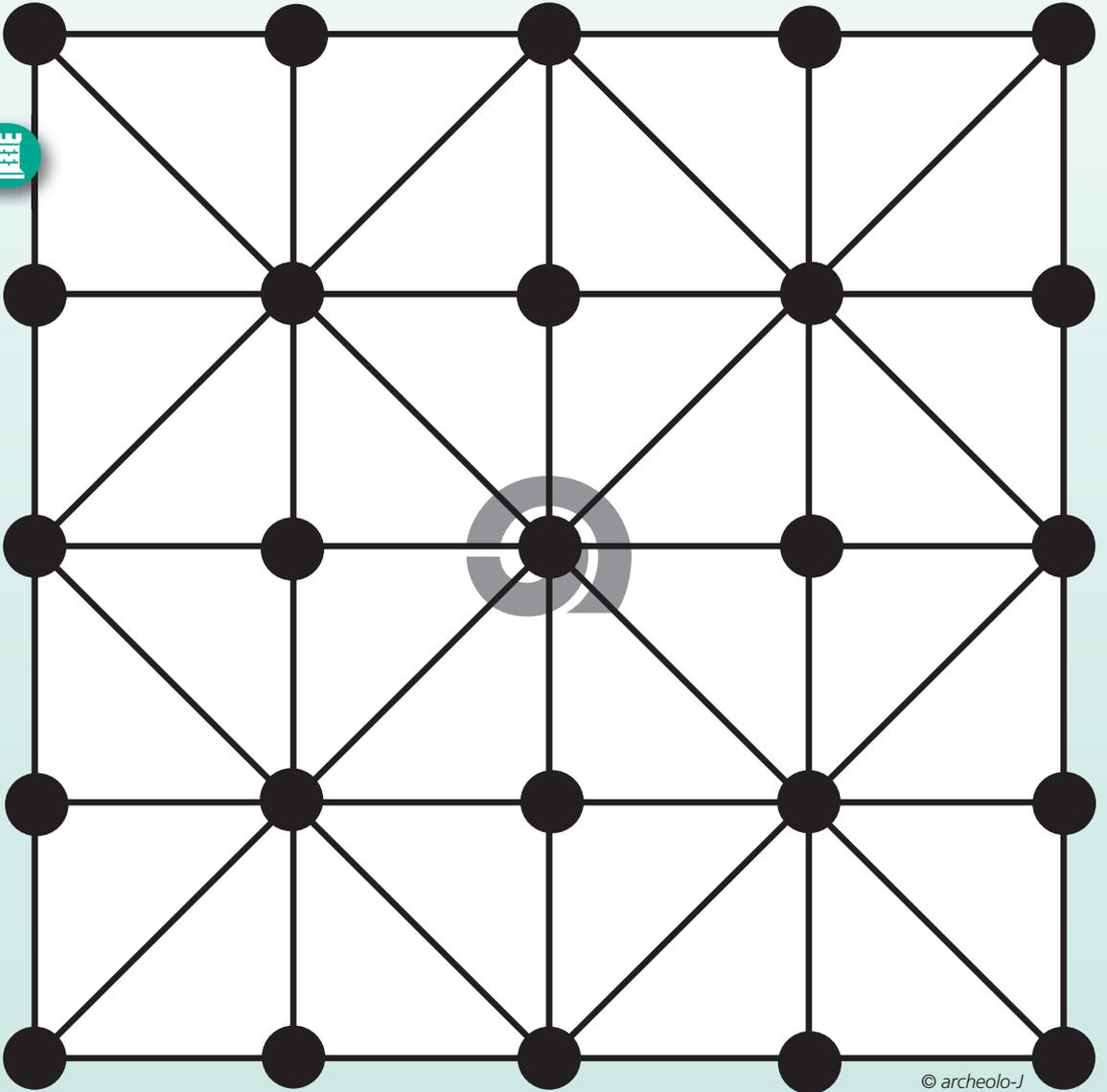


► Matériel

- Un plateau de jeu dont la surface est divisée en deux rangées parallèles de 12 flèches triangulaires de couleurs alternées.
- 2 séries de couleurs ou de formes différentes de **15 pions**, soit 15 pions identiques par joueur.
- 2 dés à 6 faces.
- 1 cornet pour jeter les dés.

C. BREYER,
Jeux et jouets
à travers les âges.
Histoire et règles de jeux
égyptiens, antiques et
médiévaux, Editions Safran,
Bruxelles, 2010, p. 148.
Reproduction interdite,
sauf dans le cadre
familial.

Alquerque de doze



Les sources littéraires témoignent de la faveur des jeux de *Hnefatafl* en Scandinavie, mais aussi en Angleterre. La saga islandaise *Fornaldar*⁸² raconte que deux guerriers étaient en train de jouer au *Hnefatafl* lorsqu'un messager du roi arriva. Écrite vers 1256, la saga relate des guerres antérieures de plusieurs siècles et attesterait donc l'existence du *Hnefatafl* dès le milieu du IX^e siècle.

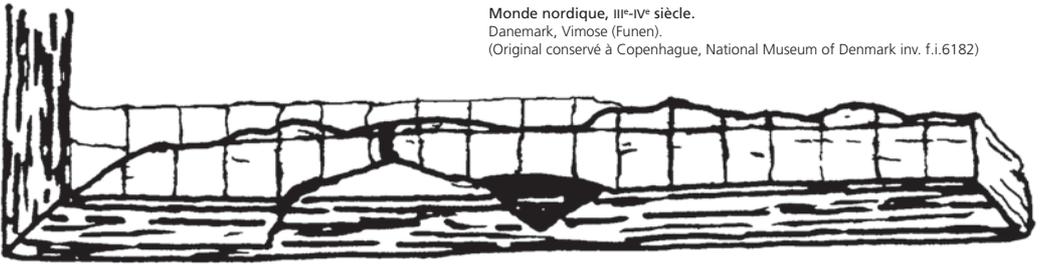
Il existe peu de plateaux de jeu, mais sans doute étaient-ils majoritairement en bois, matériau périssable par excellence.

*Fragment de table de jeu en bois*⁸³.

Monde nordique, III^e-IV^e siècle.

Danemark, Vimose (Funen).

(Original conservé à Copenhague, National Museum of Denmark inv. f.i.6182)



Le plus grand damier connu pour cette catégorie de jeu aurait comporté 18 × 18 cases, d'après un exemplaire découvert à Vimose, au Danemark, et se serait joué avec 1 roi et 24 défenseurs contre 48 attaquants.

Les jeux de *Hnefatafl* ont reçu des appellations spécifiques, selon le nombre de cases ou selon les régions.



Fragment de table de jeu, photographié ici avec des pions et dés également découverts à Vimose au Danemark.

Jeu de *Brandub*

Le plateau de *Hnefatafl* le plus simple correspond à un ancien jeu irlandais dénommé *Brandub* (avec quelques variantes d'écriture). Ce terme, signifiant « corbeau noir », serait une allusion à la guerre.

Deux poèmes le disent joué par cinq hommes contre huit, l'un des cinq étant un *Branan* ou *Brenin* signifiant « le chef » et désignant ainsi un pion particulier. La case centrale est dénommée *tara* et les cases des angles portent également des appellations spéciales (*Cashel Croghan Naas Oilcach*). Celles-ci devaient donc avoir un rôle particulier dans le jeu.

Ce plateau, décoré de motifs que l'on peut stylistiquement dater du X^e siècle, comporte 49 petits trous (7 × 7). Des pics devaient donc servir de pions. Un cercle entoure le trou central et des demi-cercles marquent les quatre coins.

Jeux et jouets de l'enfance dans le Monde antique

« Tu es un enfant
et seuls les jeux
te conviennent.
Joue ! »

Ovide
(43 avant J.-C.
– 17 après J.-C.),
Remèdes à l'amour, 23-24.

Les sources permettant de connaître les jeux et jouets des enfants dans l'Antiquité sont diverses : objets archéologiques, représentations iconographiques et textes anciens fournissent des renseignements sur les différents jeux et jouets de l'enfance.

En Mésopotamie, les fouilles archéologiques ont mis au jour des jouets dont les plus anciens datent du troisième millénaire avant J.-C. et dont les fonctions rappellent étrangement certains jouets modernes : hochets, jouets à roulettes, petit mobilier en terre cuite...

En Égypte, si les sépultures d'enfants sont rares, quelques jouets ont néanmoins été découverts. Les matériaux périssables qui les composent témoignent de la fragilité de ces objets : poupées en paille, balles en

cuir... L'iconographie relative aux enfants ne comporte que très peu de représentations de jeux ou de jouets et aucun témoignage écrit n'est connu à ce jour. Il semble néanmoins que les Égyptiens aient inventé le principe de nombreux types de jouets qui existent encore de nos jours et notamment les premiers jouets articulés qui soient connus.

Dans le monde gréco-romain, les témoignages littéraires, archéologiques et iconographiques plus nombreux fournissent bon nombre d'informations sur les jeux et jouets des enfants de l'époque.

Les représentations iconographiques sont très variées ; vases grecs, statuettes hellénis-



Figurine modelée en forme de mouflon et équipée de roulettes.

Moyen-Orient, XIV^e-XII^e siècle avant J.-C. Iran, Suse.
Terre cuite.
(Paris, Musée du Louvre inv. Sb 19324)



Petite figurine articulée d'une femme peut-être en train de préparer à manger.

Monde grec, vers 450 avant J.-C.
Rhodes, cimetière Papatislures, tombe 14.
Terre cuite. L. 10,5 cm x H. 8 cm.
(Londres, British Museum inv. 1864,1007.136)

Micatio ou Micare Digitis

	
2 personnes	Libre
	
Facile	Devinette

► But du jeu

Lever sa main droite très rapidement en montrant un nombre de doigts à faire deviner au joueur adverse tout en devinant, en même temps, le nombre de doigts montrés par ce dernier.

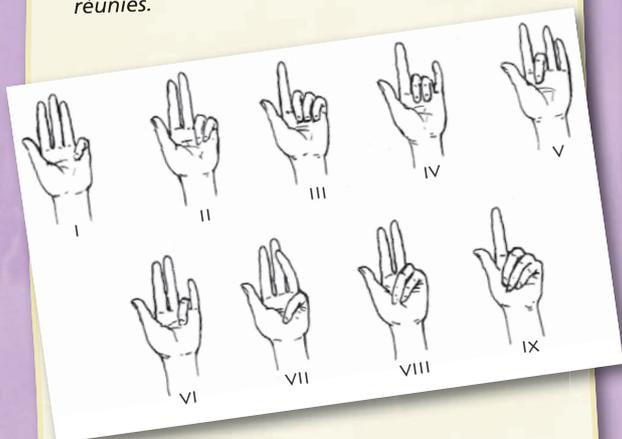
► Déroulement du jeu

Au signal (sans tricher !), les deux joueurs, face à face, le poing serré, montrent un certain nombre de doigts tout en annonçant à haute voix le nombre de doigts que va montrer l'adversaire. Les doigts repliés permettent de représenter les nombres de 1 à 9 (voir dessins). Celui qui a bien deviné reçoit 1 point.

► Le gagnant

Le premier joueur à atteindre 5 points remporte la partie.

Variante : deviner la somme des deux mains réunies.



► Matériel

– Aucun ; ce jeu se joue avec les mains.

Jeu de la main chaude



Un joueur, les yeux fermés, se tient courbé sur les genoux d'une autre personne et reçoit des coups dans une de ses mains, qu'il tend derrière lui.

	
Indéfini	Libre
	
Facile	Devinette

► But du jeu

Le but du jeu est évidemment de deviner qui l'a ainsi touché.



Groupe en terre cuite (détail) représentant « Les arrière-petits-enfants du peintre François Boucher jouant à la main chaude », réalisé par Louis Delaville.

Europe, 1799.
Terre cuite. H. 44 cm x l. 40 cm x ép. 28 cm.
(Paris, Musée du Louvre inv. R.F. 3078)